

### Техническое задание.

На основе представленных макетов создать web-приложение в формате SPA - single page application для решения трех простых задач с интерактивом. Задачи отображаются в порядке, указанном в настоящем задании.

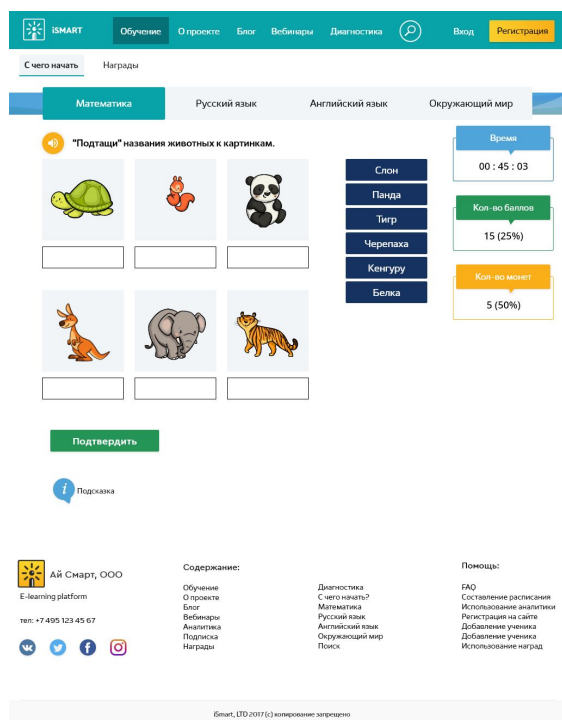
Макеты представляют собой изображения различных состояний отображаемой страницы в зависимости от произведенных пользователем действий.

Для ускорения выполнения задания нет необходимости верстать меню страницы, оставив его статичным изображением.

### Страница №1:

Пользователю предлагается решить задачу, подставив под картинкой нужные слова (drag&drop).

Состояние страницы при загрузке ([ссылка на макет](#)):



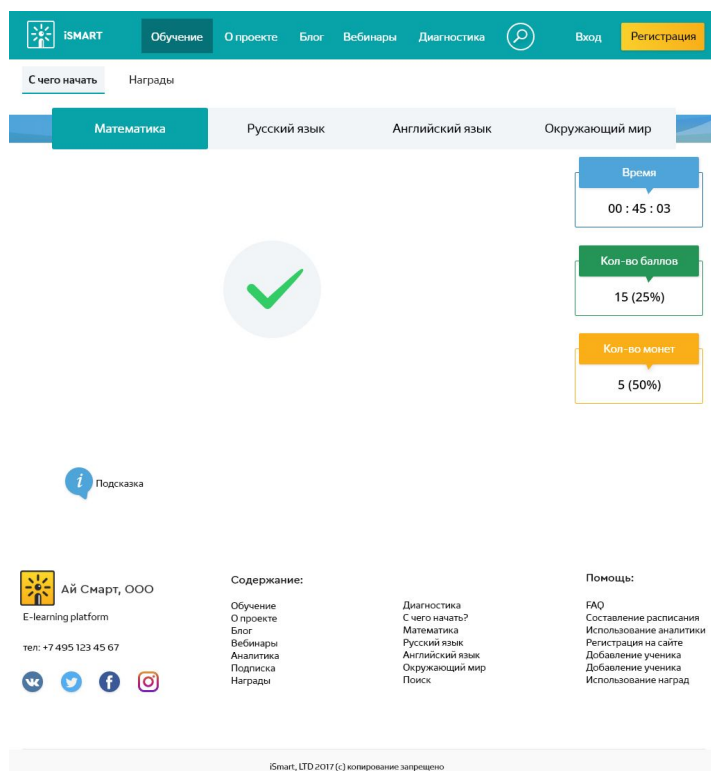
Активные области изображения:

Контейнер "Время" - отображает время потраченное на выполнение задания, простой хронометр с отсчетом по возрастанию, начиная с 00:00:00

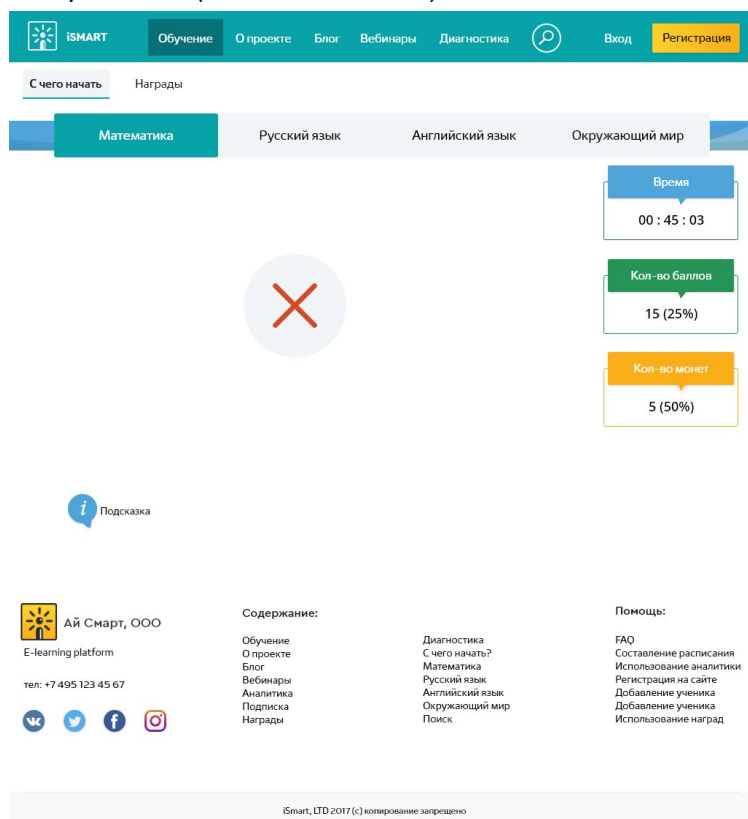
Контейнер "Кол-во баллов" - увеличивается на число 10, если дан правильный ответ. В случае неверного ответа остается неизменным

Контейнер "Количество монет" - увеличивается на число 1, за каждые набранные 10 баллов.

Кнопка "Подтвердить" при правильном ответе выводит на экран следующее изображение ([ссылка на макет](#)):



При неверном ответе, после нажатия на кнопку “Подтвердить” выдается следующее изображение ([ссылка на макет](#)):



Кнопка “Подсказка” выдает подсказки трех уровней. Первый уровень - это правило, второй уровень - это подобная задача с готовым решением. Третий уровень - это ответ на текущую задачу. При использовании подсказки баллы не начисляются. Подсказки выводятся ниже кнопки подсказка. Если пользователь ошибся первый раз,

то по кнопке подсказка ему выдается подсказка первого уровня, второй раз - вторая, а при ошибке третий раз - подсказка третьего уровня. Подсказки трех уровней есть не для всех задач. Для первой задачи только две подсказки:

С чего начать Награды

Математика Русский язык Английский язык Окружающий мир

"Подтащи" названия животных к картинкам.

Время: 00 : 45 : 03

Кол-во баллов: 15 (25%)

Кол-во монет: 5 (50%)

Подтвердить

Подсказка

Подсказка 1

Черепаха Белка

Еще одна подсказка

Ай Смарт, ООО  
E-learning platform  
тел: +7 495 123 45 67

Содержание:  
Обучение  
О проекте  
Блог  
Вебинары  
Аналитика  
Подписка  
Награды

Диагностика  
С чего начать?  
Математика  
Русский язык  
Английский язык  
Окружающий мир  
Поиск

Помощь:  
FAQ  
Составление расписания  
Использование аналитики  
Регистрация на сайте  
Добавление ученика  
Добавление ученика  
Использование наград

Битарт, LTD 2017 (с) копирование запрещено

С чего начать Награды

Математика Русский язык Английский язык Окружающий мир

"Подтащи" названия животных к картинкам.

Время: 00 : 45 : 03

Кол-во баллов: 15 (25%)

Кол-во монет: 5 (50%)

Подтвердить

Подсказка

Подсказка 2

Черепаха Белка Панда

Кенгуру Слон Тигр

Ай Смарт, ООО  
E-learning platform  
тел: +7 495 123 45 67

Содержание:  
Обучение  
О проекте  
Блог  
Вебинары  
Аналитика  
Подписка  
Награды

Диагностика  
С чего начать?  
Математика  
Русский язык  
Английский язык  
Окружающий мир  
Поиск

Помощь:  
FAQ  
Составление расписания  
Использование аналитики  
Регистрация на сайте  
Добавление ученика  
Добавление ученика  
Использование наград

Битарт, LTD 2017 (с) копирование запрещено

Ссылки: [подсказка №1](#) [подсказка №2 \(ответ\)](#)

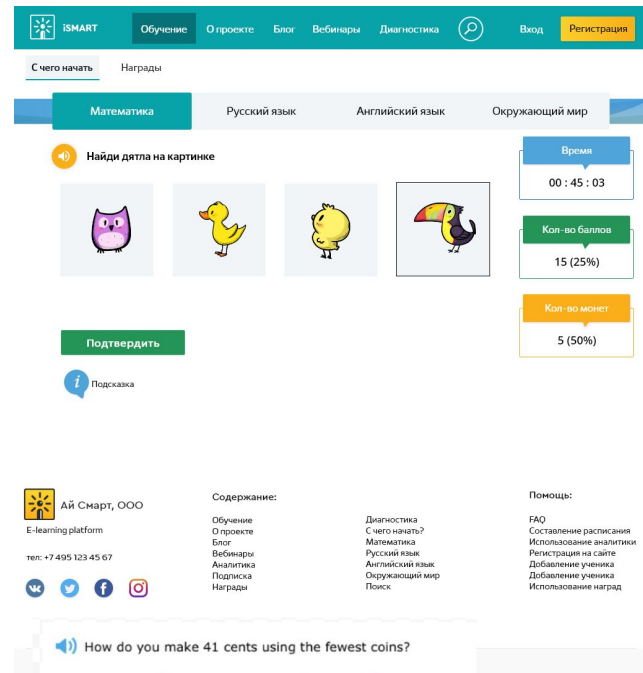
Под самими подсказками есть ссылка “Еще одна подсказка”, по которой сразу отображается подсказка следующего уровня. В таком случае, если, к примеру, пользователь решал задачу и воспользовавшись подсказкой первого уровня, не давая ответа, воспользовался подсказкой второго уровня, а после этого дал неверный ответ, то на следующей задаче по нажатию на кнопку “Подсказка” должна отображаться подсказка третьего уровня.

**Примечание:** так как в тестовом задании не предполагается наличие полноценной базы данных, то вывод задач следует заикливать до получения верного ответа, т.е. если пользователь дал неверный ответ, то ему опять предлагается решить ту же

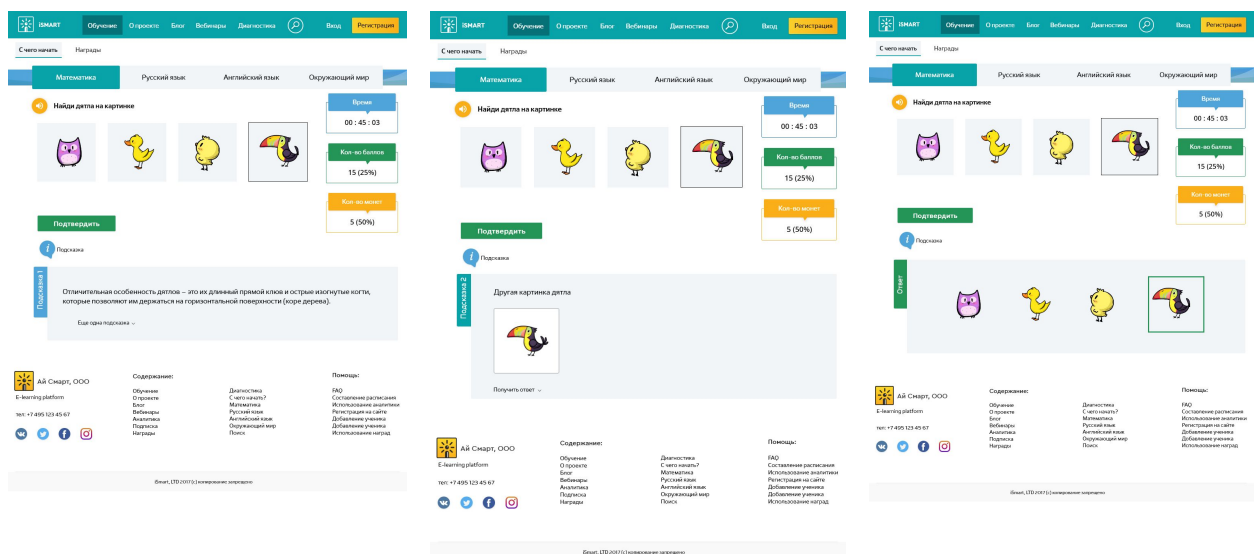
самую задачу, но мы помним, что подсказки, при этом должны выводиться описанном выше порядке (иначе говоря, “счетчик” подсказок не обнуляется на каждой итерации).

## Страница №2

Пользователю предлагается выбрать нужную картинку ([макет](#))



Здесь есть три подсказки:



Ссылки: [подсказка №1](#) [подсказка №2](#) [подсказка №3](#)

## Страница №3

Пользователю предлагается вписать нужное значение в поле ([макет](#))

Обучение

О проекте

Блог

Вебинары

Диагностика

Вход

Регистрация

С чего начать

Награды

Математика

Русский язык

Английский язык

Окружающий мир

Преобразуй единицы

13 см =  дм +  см

Подтвердить

Подсказка

Время

00 : 45 : 03

Кол-во баллов

15 (25%)

Кол-во монет

5 (50%)

Ай Смарт, ООО

E-learning platform

тел: +7 495 123 45 67

Содержание:

Обучение

О проекте

Блог

Вебинары

Аналитика

Подписка

Награды

Диагностика

С чего начать?

Математика

Русский язык

Английский язык

Окружающий мир

Поиск

Помощь:

FAQ

Составление расписания

Использование аналитики

Регистрация на сайте

Добавление ученика

Добавление ученика

Использование наград

iSmart, LTD 2017 (c) копирование запрещено

Три подсказки:

Обучение

О проекте

Блог

Вебинары

Диагностика

Вход

Регистрация

С чего начать

Награды

Математика

Русский язык

Английский язык

Окружающий мир

Преобразуй единицы

13 см =  дм +  см

Подтвердить

Подсказка

Время

00 : 45 : 03

Кол-во баллов

15 (25%)

Кол-во монет

5 (50%)

Ай Смарт, ООО

E-learning platform

тел: +7 495 123 45 67

Содержание:

Обучение

О проекте

Блог

Вебинары

Аналитика

Подписка

Награды

Диагностика

С чего начать?

Математика

Русский язык

Английский язык

Окружающий мир

Поиск

Помощь:

FAQ

Составление расписания

Использование аналитики

Регистрация на сайте

Добавление ученика

Добавление ученика

Использование наград

10 сантиметров содержат в себе 1 дециметр.

Еще одна подсказка...

Бланк, LTD 2017 (c) копирование запрещено

Обучение

О проекте

Блог

Вебинары

Диагностика

Вход

Регистрация

С чего начать

Награды

Математика

Русский язык

Английский язык

Окружающий мир

Преобразуй единицы

13 см =  дм +  см

Подтвердить

Подсказка

Время

00 : 45 : 03

Кол-во баллов

15 (25%)

Кол-во монет

5 (50%)

Ай Смарт, ООО

E-learning platform

тел: +7 495 123 45 67

Содержание:

Обучение

О проекте

Блог

Вебинары

Аналитика

Подписка

Награды

Диагностика

С чего начать?

Математика

Русский язык

Английский язык

Окружающий мир

Поиск

Помощь:

FAQ

Составление расписания

Использование аналитики

Регистрация на сайте

Добавление ученика

Добавление ученика

Использование наград

14 см =  дм +  см

Вопросы...

Бланк, LTD 2017 (c) копирование запрещено

Обучение

О проекте

Блог

Вебинары

Диагностика

Вход

Регистрация

С чего начать

Награды

Математика

Русский язык

Английский язык

Окружающий мир

Преобразуй единицы

13 см =  дм +  см

Подтвердить

Подсказка

Время

00 : 45 : 03

Кол-во баллов

15 (25%)

Кол-во монет

5 (50%)

Ай Смарт, ООО

E-learning platform

тел: +7 495 123 45 67

Содержание:

Обучение

О проекте

Блог

Вебинары

Аналитика

Подписка

Награды

Диагностика

С чего начать?

Математика

Русский язык

Английский язык

Окружающий мир

Поиск

Помощь:

FAQ

Составление расписания

Использование аналитики

Регистрация на сайте

Добавление ученика

Добавление ученика

Использование наград

14 см =  дм +  см

Вопросы...

Бланк, LTD 2017 (c) копирование запрещено

Ссылки: [подсказка №1](#) [подсказка №2](#) [подсказка №3](#)

## Материалы к заданию:

[Ссылка на папку с техническим заданием](#)

[Иллюстрации](#)

[Шрифты](#) для текста

[Шрифты](#) для заголовка

Удачи!!!